

BAB II KAJIAN TEORI

2.1. Model Teoritis

1. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

a. Pengertian Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis

Pemecahan masalah adalah proses untuk mengatasi hambatan yang timbul dalam pencapaian tujuan yang diinginkan. Dalam konteks matematika, kemampuan ini penting bagi peserta didik untuk menyelesaikan masalah-masalah yang bersifat kontekstual. Sumarmo (2000:8) menjelaskan bahwa pemecahan masalah melibatkan langkah-langkah yang diambil untuk mengatasi kesulitan demi mencapai tujuan tertentu. Masalah adalah suatu pertanyaan yang membutuhkan jawaban. Hal ini berarti masalah membutuhkan suatu pemecahan yang menuntut kemampuan tertentu pada diri individu yang akan memecahkan masalah tersebut. Salah satu kemampuan yang penting untuk dikembangkan adalah kemampuan pemecahan masalah. Sebagaimana Allah berfirman dalam surah Al-Insyirah ayat 5-6:

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٥) إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦)

Artinya: “(5) Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (6) Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

Ibnu Abbas menjelaskan, walaupun bila dicermati bahwa ayat tersebut menyebutkan kesulitan sebanyak dua kali begitu juga kemudahan sebanyak dua kali. Dan kemudahan ini dicapai oleh Nabi Muhammad shallallahu ‘alaihi wasallam demikian pulak yang dirasakan oleh umatnya. Nabi Muhammad shallallahu ‘alaihi wasallam bersabda:

وَاعْلَمَ أَنَّ فِي الصَّبْرِ عَلَيَّ مَا تَكَرَّهُ خَيْرًا كَثِيرًا وَأَنَّ النَّصْرَ مَعَ الصَّبْرِ وَأَنَّ الْفَرْجَ مَعَ الْكُرْبِ وَأَنَّ مَعَ
الْعُسْرِ يُسْرًا

Artinya: “Ketahuilah, sesungguhnya pada kesabaran terhadap apa yang engkau benci mempunyai kebaikan yang sangat banyak. Dan sesungguhnya pertolongan itu bersama dengan kesabaran, kelapangan bersama kesusahan dan bersama kesulitan itu ada kemudahan.”(HR. Ahmad).

Dari ayat dan hadist tersebut dijelaskan bahwa setiap manusia akan menghadapi cobaan dan kesulitan. Kesulitan dan cobaan yang diberikan oleh Allah Swt ketika Allah menghendaki hambanya untuk menjadi pribadi lebih baik maka Allah akan memberikan cobaan dan kesulitan namun Allah juga menyertakan bahwa sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan dalam setiap masalah. Dari penjelasan di atas ini membangun mindset manusia untuk senantiasa bersikap optimis dalam menghadapi ujian dari Allah SWT. Ayat tersebut merubah pola pikir positif manusia yang meyakini bahwa dalam setiap kesulitan terdapat jalan keluar atau solusi dalam menyelesaikan setiap kesulitan atau masalah yang dihadapi. Hal ini mendorong pola pikir yang meyakini bahwa sebenarnya mampu untuk menemukan jalan atau langkah-langkah dalam menyelesaikan setiap masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, kegiatan pemecahan masalah merupakan kegiatan yang harus dilakukan setiap pembelajaran matematika.

Menurut Harahap & Surya, (2017) kemampuan pemecahan masalah matematis merupakan suatu aktivitas kognitif yang kompleks, sebagai proses untuk mengatasi suatu masalah yang ditemui dan untuk menyelesaikannya diperlukan sejumlah strategi. Sedangkan menurut (Ulva, 2016) proses pemecahan masalah matematis merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa. Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pemecahan masalah matematis merupakan proses mental tingkat tinggi dan memerlukan proses berpikir yang lebih kompleks. Dimana dengan belajar pemecahan masalah dalam proses pembelajaran, akan memungkinkan siswa berfikir lebih kritis dalam menyelidiki masalah, sehingga menjadikan siswa lebih baik dalam menanggapi dan menyelesaikan suatu permasalahan. Kemudian siswa dapat menerapkan kemampuan pemecahan masalah matematis ini dalam menyelesaikan masalah dalam pembelajaran matematika, pembelajaran lain, maupun dalam menyelesaikan masalah di kehidupan sehari-hari.

b. Indikator Kemampuan Pemecahan Matematis Siswa

Menurut Polya dalam Sasmita et al., (2022) merinci beberapa empat tahapan pemecahan masalah beserta pertanyaan yang sering digunakan sebagai indikator untuk masing-masing tahapan sebagai berikut:

1. Memahami Masalah

Kemampuan ini mencakup pemberian label dan pengidentifikasian pertanyaan, syarat data yang diketahui, dan menemukan solusi masalah. Kemampuan siswa untuk menunjukkan elemen-elemen dasar dari masalah, pertanyaan, pengetahuan, dan persyaratan merupakan indikator untuk tahapan pertama ini.

2. Menyusun Rencana Penyelesaian

Kemampuan ini akan sangat bergantung pada pengalaman siswa dalam menyelesaikan masalah. Semakin bervariasi pengalaman siswa, semakin kreatif mereka membuat solusi. Ketika siswa melakukannya, itu menunjukkan kemampuan mereka. membuat hubungan antara sesuatu dan masalah yang dihadapi, kemudian mendiskusikan masalah tersebut sehingga muncul ide inovatif yang berasal dari pengetahuan atau pengalaman sebelumnya.

3. Menyelesaikan Rencana Penyelesaian

Untuk memiliki kemampuan ini, siswa harus benar-benar memahami konsep yang telah direncanakan. Ketika siswa memverifikasi kebenaran setiap langkah penyelesaian yang telah ditetapkan sebelumnya, ini merupakan indikator tahapan ini.

4. Memeriksa Kembali

Siswa akan menulis hasil dengan baik dan rapi dengan kemampuan ini. Dengan mengubah jawaban siswa, guru dapat mengetahui kemampuan ini. Tahap ini ditunjukkan dengan kemampuan siswa untuk memeriksa kembali jawaban teman mereka, mengemukakan argumen mereka, dan menemukan jawaban teman mereka dengan cara yang berbeda.

Adapun indikator yang digunakan peneliti adalah indikator yang dikemukakan oleh Polya. Indikator kemampuan pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memahami masalah.
2. Menyusun Rencana Penyelesaian.
3. Menyelesaikan Rencana Penyelesaian.
4. Memeriksa kembali.

2. Lembar Kerja Peserta Didik

a. Pengertian Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) adalah lembar kerja yang digunakan oleh peserta didik sebagai panduan dalam proses pembelajaran, yang berisi tugas yang akan dikerjakan oleh peserta didik berupa soal yang dikerjakan peserta didik. Lembar kerja peserta didik merupakan lembar yang berbasis langkah kerja bagi peserta didik, digunakan untuk membangun keterlibatan dalam aktivitas dalam pembelajaran (Noprinda & Soleh, 2019). LKPD adalah bahan ajar cetak berupa lembaran yang berisi materi, ringkasan dan petunjuk yang mana harus dilakukan oleh peserta didik dan mengacu pada kompetensi dasar harus tercapai (Amali & Kurniawati, 2019).

Fungsi LKPD adalah sebagai alat bantu untuk memfasilitasi dan menyederhanakan proses belajar mengajar, sehingga dapat memperkuat interaksi efektif antara peserta didik dan guru. Dengan demikian, diharapkan LKPD dapat meningkatkan partisipasi dan aktivitas peserta didik dalam meningkatkan prestasi belajar mereka. LKPD berisi panduan bagi peserta didik yang digunakan dalam melakukan pemecahan masalah, LKPD mempunyai pengaruh besar dalam proses pembelajaran, LKPD dapat mendorong proses berpikir peserta didik sehingga memudahkan peserta didik dalam menyelesaikan suatu masalah (Rewatus.A. et al., 2020).

LKPD memiliki beragam peran dalam pembelajaran, termasuk membantu peserta didik dalam menerapkan dan mengintegrasikan konsep-konsep yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Peneliti menganggap LKPD sangat efektif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang lebih inovatif, menarik, dan tidak monoton, karena LKPD dilengkapi dengan desain yang menarik dan penuh warna. Hal ini juga disebabkan oleh adanya petunjuk kerja yang jelas di dalam LKPD, sehingga peserta didik dapat dengan mudah memahaminya.

b. Tujuan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Tujuan menggunakan media LKPD dalam proses pembelajaran yaitu supaya peserta didik lebih aktif, mampu menalar kritis terkait materi yang dipelajari dan dalam mengikuti proses pembelajaran tidak jenuh dan membosankan.

c. Langkah-langkah penyusunan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKPD hendaknya mempelajari tahapan langkah penyusunan LKPD yang

baik dan benar. Rahmawati menjelaskan bahwa penyusunan lembar kerja perlu memperhatikan beberapa tahapan yaitu melakukan analisis kurikulum, menyusun peta kebutuhan, menentukan judul dari LKPD, mengganti materi berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar, menentukan alat penilaian, menyusun materi, dan menyusun struktur LKPD (Wulandari & Siti, 2020).

d. Komponen Penyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

LKS pada kurikulum 2013 diubah menjadi LKPD, namun komponennya hampir sama yaitu :

- a. Nomor LKPD untuk mempermudah guru mengenal dan menggunakannya.
- b. Judul kegiatan berisi topik sesuai Kompetensi Dasar (KD).
- c. Tujuan yang termuat sesuai Kompetensi Dasar (KD).
- d. Alat dan bahan.
- e. Jika kegiatan belajar memerlukannya maka di tuliskan alat dan bahan yang diperlukan.
- f. Prosedur kerja., berisi petunjuk kerja untuk peserta didik, berfungsi mempermudah peserta didik melakukan kegiatan belajar.
- g. Tabel data, berisi tabel jika peserta didik dapat mencatat hasil pengamatan atau pengukuran.
- h. Bahan diskusi, pada poin ini memuat pertanyaan-pertanyaan yang menuntut peserta didik dalam menganalisis data dan melakukan konseptualisasi.

3. Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik

Seiring dengan perkembangan zaman, LKPD dapat mengalami inovasi dalam segi penyajian yang mana salah satunya diintegrasikan dengan media elektronik atau teknologi yang dikenal dengan E-LKPD Zahroh & Yuliani, (2021). E-LKPD merupakan pedoman pembelajaran peserta didik yang digunakan untuk memudahkan dalam memahami materi pembelajaran dalam bentuk elektronik yang penerapannya menggunakan komputer desktop, *notebook*, atau *handphone* (Putri et al., 2023). E-LKPD dapat mempermudah dan mempersempit ruang dan waktu sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Lembar peserta didik elektronik (E-LKPD) dapat dijadikan sebagai kegiatan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam pembelajaran.

LKPD sekarang mengikuti perkembangan teknologi dengan diluncurkannya

E-LKPD sebagai alat pendukung pembelajaran. Perkembangan teknologi telah mengubah berbagai sektor, termasuk pendidikan, yang telah mengalami dampak signifikan dari kemajuan tersebut. Pendidikan adalah area yang terpengaruh langsung, dan untuk memastikan kemajuan yang berkelanjutan, penerapan teknologi, informasi, dan komunikasi harus ditekankan dalam pembangunan pendidikan. Dalam konteks pendidikan abad 21 yang ditekankan pada teknologi dan jaringan, solusi yang tepat untuk mengikuti perkembangan tersebut adalah dengan memanfaatkan kemajuan teknologi ini. Meskipun demikian, pendidik memiliki kesempatan untuk berinteraksi dan berkomunikasi menggunakan teknologi serta menyampaikan pengetahuan kepada para peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dianggap sebagai pendekatan yang lebih efektif dalam proses belajar daripada instruksi tradisional.

Kemajuan teknologi yang terus berkembang telah memberikan dampak positif yang sangat besar. Integrasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang harus beradaptasi dengan tuntutan abad 21. Cara agar peserta didik dapat belajar melalui pemanfaatan teknologi adalah melalui pemanfaatan E-LKPD sebagai media belajar (Prastika & Masniladevi, 2021). Untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan, E-LKPD dibuat dengan tujuan menyajikan materi dan aktivitas pembelajaran yang lebih *interaktif*, termasuk penggunaan gambar, audio, animasi, dan video.

Selain itu, saya berencana untuk mempermudah penggunaan E-LKPD dan mengembangkan lebih banyak inovasi E-LKPD menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate Edition*. Aplikasi ini memungkinkan kita untuk meningkatkan E-LKPD yang sedang dikembangkan dengan memanfaatkan teks, gambar, audio, animasi, dan video. E-LKPD merupakan media pembelajaran yang dirancang agar materi pembelajaran elektronik lebih mudah dipahami oleh peserta didik yang bisa digunakan di *computer desktop, notebook, smartphone*, dan perangkat mobile lainnya (Azhari & Huda, (2022)).

4. *Discovery Learning*

a. *Pengertian Discovery Learning*

Menurut Darmawan dan Dinn (2018) *discovery learning* merupakan proses

pembelajaran yang mampu menempatkan peran kepada siswa sehingga ia lebih mampu menyelesaikan permasalahan yang ada sesuai dengan materi yang dipelajarinya serta sesuai dengan kerangka pembelajaran yang disuguhkan oleh guru. Sedangkan menurut Hanida (2019) *discovery learning* adalah model pembelajaran kognitif yang menuntut guru untuk mampu menciptakan situasi belajar yang kreatif sehingga siswa menjadi belajar aktif menemukan pengetahuan sendiri. *Discovery learning* merupakan suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan para peserta didik untuk mencapai dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sehingga terwujud adanya perubahan perilaku, Hanifah & Suhana (Prastowo, 2018). Menurut Kurniasih & Sani (Dodi et al., 2017) *Discovery Learning* merupakan model pembelajaran yang menekankan siswa untuk menemukan sendiri konsep pengetahuannya.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat peneliti simpulkan bahwa model pembelajaran *Discovery Learning* adalah pembelajaran yang menitik beratkan pada proses pemecahan masalah, sehingga siswa harus melakukan eksplorasi berbagai informasi agar dapat menentukan konsep mentalnya sendiri dengan mengikuti petunjuk guru berupa pertanyaan yang mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Konsep Belajar *Discovery Learning*

Discovery learning adalah sebuah model strategi pembelajaran yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dan pengalaman belajar langsung. Konsep ini memiliki kesamaan dengan inkuiri dan pemecahan masalah (*problem solving*). *Discovery learning* fokus pada penemuan konsep atau prinsip-prinsip yang sebelumnya tidak diketahui, dengan memusatkan pada masalah yang dirancang oleh pendidik. Sementara itu, inkuiri tidak merancang masalah secara khusus, sehingga peserta didik harus menggunakan pengetahuan dan keterampilan mereka sendiri untuk menemukan solusi dalam masalah.

c. Langkah-Langkah Pembelajaran *Discovery Learning*

Berbeda dengan pendekatan konvensional dalam pembelajaran, model *discovery learning* atau pembelajaran penemuan menempatkan fokus utama pada

peserta didik dari pada pendidik. Model ini menekankan pengalaman langsung peserta didik dan memberikan prioritas pada proses pembelajaran dari pada hasil akhirnya. Menurut Syah (Ahmad 2016:554) ada beberapa langkah atau sintaks dalam *discovery learning*, yakni:

- 1) Tahap Stimulus (*Stimulation*), guru menyajikan materi pembelajaran melalui berbagai stimulus seperti bacaan, gambar, dan cerita sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Peserta didik belajar melalui membaca, mengamati situasi, atau melihat gambar.
- 2) Tahap Identifikasi Masalah (*Problem Statement*), peserta didik diminta untuk mengidentifikasi permasalahan yang muncul selama pembelajaran. Mereka diajak untuk bertanya, mengamati, mencari informasi, dan merumuskan masalah.
- 3) Tahap Pengumpulan Data (*Data Collecting*), peserta didik diminta untuk mencari dan mengumpulkan informasi atau data yang relevan untuk menemukan solusi permasalahan yang dihadapi.
- 4) Tahap Pengolahan Data (*Data Processing*) melibatkan kegiatan yang melatih peserta didik untuk memproses data dan mengeksplorasi penerapannya dalam kehidupan nyata, sehingga meningkatkan keterampilan berpikir logis dan aplikatif.
- 5) Tahap Verifikasi (*Verification*) mengarahkan peserta didik untuk mengevaluasi kebenaran dan keabsahan hasil pengolahan data melalui diskusi dengan teman, mencari sumber informasi yang relevan, dan mengasosiasikannya untuk mencapai kesimpulan.
- 6) Tahap Generalisasi (*Generalization*), peserta didik diminta untuk menerapkan hasil simpulan mereka pada situasi atau permasalahan serupa, yang juga melatih kemampuan metakognisi mereka.

d. Tujuan Pembelajaran *Discovery Learning*

Berdasarkan Bell (dalam Hosnan, 2014) Tujuan khusus dari pembelajaran *discovery learning* sebagai berikut:

- 1) Memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran.
- 2) Melalui penemuan, peserta didik belajar mengidentifikasi pola-pola baik

dalam situasi konkret maupun abstrak, serta mampu untuk melakukan ekstrapolasi terhadap informasi tambahan yang diberikan.

- 3) Peserta didik belajar untuk merumuskan strategi tanya jawab yang jelas dan efektif guna memperoleh informasi yang relevan dan bermanfaat.

e. Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran *Discovery Learning*

Setiap model pembelajaran memiliki beberapa kelebihan, hal ini sebagai pertimbangan seorang guru untuk menggunakan model pembelajaran tersebut. Menurut Ratnawati, (2018) kelebihan dari model pembelajaran *Discovery Learning* yaitu:

- 1) Mampu membantu siswa untuk memperbaiki dan meningkatkan keterampilan-keterampilan dalam proses kognitif siswa guna mencapai taraf ketuntasan belajar.
- 2) Siswa memperoleh pengetahuan yang bersifat sangat pribadi/ individual karena menguatkan pengertian, ingatan dan transfer sehingga dapat tertinggal dalam jiwa siswa tersebut.
- 3) Menimbulkan rasa senang pada siswa, karena tumbuhnya rasa menyelidik dan berhasil.
- 4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkembang dan maju dengan cepat sesuai dengan kemampuannya masing-masing.
- 5) Menyebabkan siswa mengarahkan kegiatan belajarnya sendiri dengan melibatkan akal nya sehingga siswa lebih memiliki motivasi yang kuat untuk belajar lebih giat.
- 6) Membantu siswa untuk memperkuat dan menambah kepercayaan pada dirinya, karena memperoleh kepercayaan bekerja sama dengan yang lainnya.
- 7) Model *Discovery* berpusat pada siswa tidak pada guru. Guru hanya sebagai pembimbing.
- 8) Dapat mengembangkan bakat dan kecakapan individu.

Selain memiliki kelebihan, pembelajaran dengan model *Discovery Learning* juga memiliki beberapa kekurangan yaitu:

- 1) Model ini menimbulkan asumsi bahwa ada kesiapan pikiran untuk belajar.

Bagi siswa yang kurang memiliki kemampuan kognitif yang rendah akan mengalami kesulitan dalam berfikir abstrak atau yang mengungkapkan hubungan antara konsep-konsep, yang tertulis atau lisan, sehingga pada gilirannya akan menimbulkan frustrasi.

- 2) Model ini tidak cukup efisien untuk digunakan dalam mengajar pada jumlah siswa yang banyak hal ini karena waktu yang dibutuhkan cukup lama untuk kegiatan menemukan pemecahan masalah.
- 3) Harapan dalam model ini dapat terganggu apabila siswa dan guru telah terbiasa dengan cara lama.
- 4) Model pengajaran discovery ini akan lebih cocok dalam mengembangkan pemahaman, namun aspek lainnya kurang mendapat perhatian, Kemendikbud (Yuliana, 2018).

2.2. Materi Yang Dikembangkan

Sistem Persamaan Dua Variabel (SPLDV)

Persamaan linier dua variabel adalah persamaan yang mengandung dua variabel dimana pangkat atau derajat tiap-tiap variabel sama dengan satu. Bentuk umum persamaan linier dua variabel adalah:

$$ax + by = c$$

Keterangan:

x dan y adalah variabel

a dan b adalah koefisien

c adalah konstanta

Sedangkan sistem persamaan linier dua variabel adalah dua persamaan linier dua variabel yang mempunyai hubungan diantara keduanya dan mempunyai satu penyelesaian. Bentuk umum sistem persamaan dua variabel adalah :

$$ax + by = c$$

$$px + qy = r$$

Keterangan:

x dan y adalah variabel

a, b, p dan q adalah koefisien

c adalah konstanta

Adapun metode-metode untuk menyelesaikan Sistem Persamaan Linier Dua Variabel sebagai berikut :

a. Metode Grafik

Metode grafik menggunakan titik potong antara dua persamaan garis untuk mendapatkan himpunan penyelesaian dari persamaan linear dua variabel. Jika persamaan dua garis saling sejajar, himpunan penyelesaiannya adalah himpunan kosong.

b. Metode Substitusi

Dalam metode substitusi, suatu variabel dimasukkan ke dalam variabel yang berbeda dari SPLDV. Kemudian, variabel ini digunakan untuk mengganti variabel yang sama dalam persamaan lain, yang menghasilkan persamaan satu variabel.

c. Metode Eliminasi

Dalam metode ini, nilai salah satu variabel terlebih dahulu dicari dengan metode eliminasi. Selanjutnya nilai variabel ini disubstitusikan ke salah satu persamaan sehingga diperoleh nilai variabel yang sama.

d. Metode Gabungan

Metode ini dilakukan dengan cara menggunakan dua metode sekaligus yakni metode eliminasi dan metode substitusi

2.3. Pendekatan Yang Digunakan

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Pendekatan kuantitatif yang diterapkan adalah kuantitatif deskriptif, yang menghasilkan data dalam bentuk angka yang kemudian akan dianalisis oleh peneliti untuk mendapatkan nilai tertentu. Data numerik ini diperoleh dari lembar validasi dan angket yang disusun dan dievaluasi oleh ahli materi dan ahli media dan ahli praktisi. Ahli-ahli ini akan menilai validitas E-LKPD yang dibuat, apakah cocok untuk digunakan dalam penelitian. Sementara itu, pendekatan kualitatif melibatkan jawaban dari para validator, yang berupa kritik dan saran untuk perbaikan. Saran-saran ini kemudian akan menjadi bahan revisi bagi peneliti dalam penyempurnaan E-LKPD yang telah dibuat.

2.4. Model Yang Sudah Ada (Existing Model)

Model yang sudah ada ini merupakan model pengembangan E-LKPD yang sudah pernah dibuat dan dilaksanakan lembaga atau perorangan. Berikut ini adalah model dari beberapa penelitian dan pengembangan E-LKPD yang menjadi acuan penelitian.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Adelia Caesavitri, Retno Marsitin, Timbul Yuwono, dalam judul “ Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-Lkpd) Berbasis *Discovery Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Penalaran Matematis”, tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Elektronik Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) menggunakan pendekatan *discovery learning* yang memiliki validitas, praktikalitas, dan efektivitas. Metode yang diterapkan adalah pendekatan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa E-LKPD berbasis *discovery learning* yang dikembangkan memiliki validitas, praktikalitas, dan efektivitas serta dapat meningkatkan kemampuan penalaran matematis peserta didik. Harapannya, E-LKPD ini dapat digunakan sebagai bahan ajar matematika (Caesavitri et al., 2023).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Silvia Rinjani, Sujinal Arifin, Feli Ramury. Dalam judul “Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* untuk Melihat Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP” tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) menggunakan pendekatan *discovery learning* untuk siswa kelas VIII pada topik relasi dan fungsi, yang memiliki standar validitas, kemudahan praktis, dan berpotensi meningkatkan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah. Metode yang diterapkan adalah penelitian dan pengembangan (R&D), dengan subjek uji lapangan adalah siswa kelas VIII SMP Nurul Amal Palembang. Pendekatan pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) LKPD matematika dengan pendekatan *discovery learning* pada topik relasi dan fungsi telah terbukti memiliki standar validitas, praktis, dan berpotensi meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah; 2) Penilaian kevalidan LKPD oleh ahli media sebesar 73% dengan kriteria "valid" dan oleh ahli materi sebesar 84% dengan kriteria "sangat valid", menunjukkan LKPD tersebut valid;

3) Penilaian terhadap kriteria kepraktisan LKPD memperoleh presentase 85% dengan kriteria "sangat praktis", menegaskan bahwa LKPD tersebut praktis; 4) Evaluasi terhadap efek potensial LKPD terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah didasarkan pada hasil tes dengan persentase ketuntasan sebesar 81,48% dan kriteria "sangat baik", menunjukkan bahwa LKPD memiliki efek potensial terhadap kemampuan siswa dalam memecahkan masalah. (Rinjani et al., 2023).

Perbedaan yang didapat dari penelitian sebelumnya ialah penelitian ini LKPD yang dibuat berbasis elektronik. Persamaan yang digunakan dalam penelitian terdahulu dan penelitian saya ialah sama sama menggunakan metode penelitian pengembangan *research and development* (R&D) dengan model ADDIE, sama-sama membahas tentang LKPD berbasis *Discovery Learning*.

